namcot

デジタルデビル物語

女神(めがみ)転生(てんせい)

取扱説明書(とりあつかいせつめいしょ)

デジタル・デビル物語(ストーリー)

女神転生





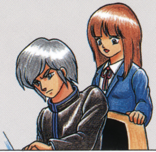
このたびはナムコット・ゲームカセット「デジタルデビル物語・女神転生」をお求め頂きまして誠にありがとうございます。リアルな３Ｄ階層迷宮や150種類をこえるモンスターたちが、あなたを神話世界の冒険へ誘ってくれることでしょう。なおプレイの前にこの取扱説明書をお読み頂きますと、よりいっそう楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないよう御注意下さい。

デジタル・デビル物語(ストーリー)

女神転生



1 ザ・デビルポリス！

■大魔王ルシファーの造ったデビルポリスは、つぎの６つのエリアにわけられています。

1 **ダイダロスの塔**……８階にあるミコンの町がスタート地点。ミノタウロスによって支配されています。

2 **天空の城　ビエン**……支配者メデューサを倒すと、城を移動させることができます。

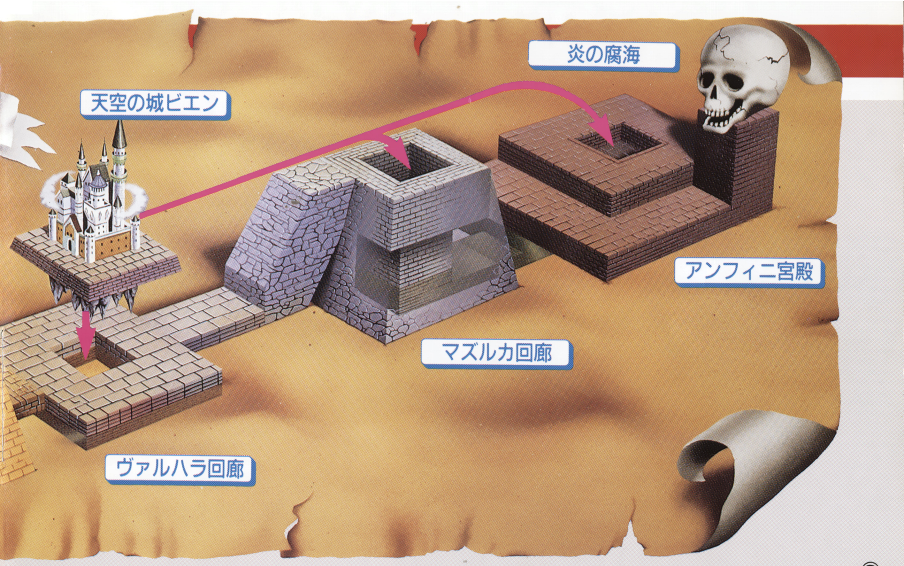
3 **ヴァルハラ回廊**……魔王ロキが支配します。

4 **マズルカ回廊**……ヘカーテが待ち受けます。

5 **炎の腐海**……歩くだけでダメージを受ける難所です。魔王セトが治めています。

6 **アンフィニ宮殿**……中島たちの最終目的地。大魔王ルシファーが君臨します。




炎の腐海
天空の城ビエン
アンフィニ宮殿
マズルカ回廊
ヴァルハラ回廊

2 ものがたり

十聖高校に通う天才プログラマー中島朱実。彼はコンピューター理論と降魔術のあいだに接点を見い出し、悪魔召還プログラムを作りあげることに成功した。だがその実験により悪魔が実体化し、人間を襲い始めてしまったのだ。

ついに中島自身にも危機が迫ったとき、それを救ったのは転校生の白鷺弓子であった。彼女こそ日本神話に登場するイザナミ神の転生した姿だったのだ。そしてさらに驚くべきことに、中島もイザナギ神の転生であるという。



自分の持つ力に目覚めた中島は、弓子と協力して、激しい死闘のすえに悪魔を打ち破った。

平和は戻ったかのようにみえた。だが……

大魔王ルシファーが、人間界の征服を企てた！



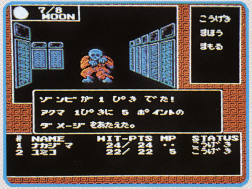
その頃魔界では、新しくルシファーが大魔王として君臨した。彼は人間界の制圧を企み、飛鳥の地に魔宮を建造し始めていたのだ。

奸智にたけたルシファーは、やがて自分たちの脅威になるであろうイザナミを玄室とともに魔宮に封じ込め、さらには中島たちに倒されたロキやセトを復活させるなど、着々と魔の手を広げていった。

一方、霊視によってそれを知った中島と弓子。人類、そしてイザナミを救うため、彼らは急いで飛鳥へ向った。そしてそこで2人が見たものは、邪悪にそびえたつ大魔宮〝デビルポリス〟であった。

新たなる闘いの幕が、いま、切っておとされようとしているのだ！

3 ゲームの進め方



●大魔宮の謎を解き明かし、ルシファーを倒せ!

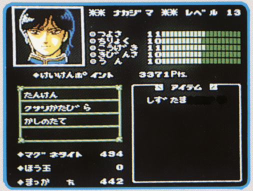
人間界征服を企む大魔王ルシファーを倒すことがキミの使命です。舞台になる大魔宮には、たくさんの謎や罠が待ち受けていますが、キミはそれらの難関を突破し、イザナミを救い出してから、最後のアンフィニ宮殿をめざすわけです。



●仲魔を集めてパーティーを組もう!

もちろん敵も大勢います。でもなかにはキミの仲魔(間)になってくれる悪魔もいるのです。彼らの能力を研究し、自分の作戦にあったパーティーを組んで戦いましょう。さらに仲魔同士を合体させて、より強力にすることもできます!

迷宮を突き進み、アンフィニ宮殿をめざせ！



●戦闘経験をつみ、主人公を成長させてゆこう！

最初のうちはレベルが低いため、なかなか先へは進めません。まず弱い敵を倒し、経験ポイントや魔っ貨をかせいでゆくとよいでしょう。そうすればレベルがあがるし、強力な武器や防具を買ってパワーアップできます。

■覚えておきたい用語

経験ポイント……敵との戦闘で身につく経験を、数字で表したものです。
HP(ヒットポイント)…………体力。0になると死んでしまいます。
MP(マジックポイント)………魔法を使う力。もちろん使った分は減ってゆきます。
魔っ貨……………魔界で使用されているお金。ħは単位です。
マグネタイト……仲魔（間）が人間界にいるために必要なエネルギー。
ほう玉……………体力を満タンに回復してくれます。

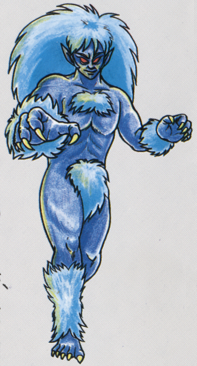
4 ゲームをはじめよう！

■冒険を始めるには次の3つの種類があるぞ！

スタートボタンを押すとタイトル画面が表示されます。✚ボタンでコマンドを選び、スタートボタンで決定して下さい。

①最初から始めるとき ――→ START





〝スタート〟を選んだときは、まず中島と弓子のステイタス（能力）を設定します。強さ・知力・攻撃・機敏さ・運の５項目に15ポイントのパワーを振り分けて下さい。

振り分けは✚ボタンで項目を選び、Ⓐボタンで決定します。もし、多く振り分けてしまったら、Ⓑボタンで減らせます。入力が完了すると、〝はい〟〝いいえ〟で確

中島と弓子の能力を、５つに振り分けよう！

認して下さい。作戦によってキミだけの主人公を作りましょう（例えば攻撃のポイントを多くして、攻撃中心型という具合です）。

②途中から始めるとき――――→PASS WORD



プレイ中に教えてもらえるパスワードをメモしておいて、再スタートのときに入力すれば、続きをプレイすることができます。✚ボタンを横に押して文字を選びⒶボタンで決定して下さい。間違えたときは✚ボタンをタテに押してカーソルを動かし（上に押すと進み、下に押すと戻ります）、訂正文字を選んで下さい。１文字戻すだけなら、Ⓑボタンも使えます。

③ゲームオーバーから続けたいとき――――→CONTINUE

ゲームオーバーになったときはパスワードなしでも、〝コンティニュー〟を選んで続きをプレイできます。ただし魔っ貨は半分、ほう玉は０になります。

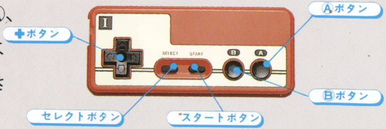
5 基本操作と画面の見方

■主人公たちの操作は、移動とコマンド入力で行います。

①移動は✚ボタンで行います。上に押すと前へ進み、左・右・下に押せばそれぞれの方向へ向きを変えます。

②コマンド入力は以下の方法で行って下さい。まずⒶボタンでカーソルを出します。次に✚ボタンでコマンドを選択し、Ⓐボタンで決定すればＯＫです。解除したいときはⒷボタンを使って下さい。

③その他、画面内に指示が出た場合も、同様にコマンド入力を行って下さい。また、メッセージの最後に⬇マークが出たときは、ボタン（Ⓐ、Ⓑ、✚のどれでもよい）を押せば、続きが流れます。



階・方向

自分のいる階と方向を示します。

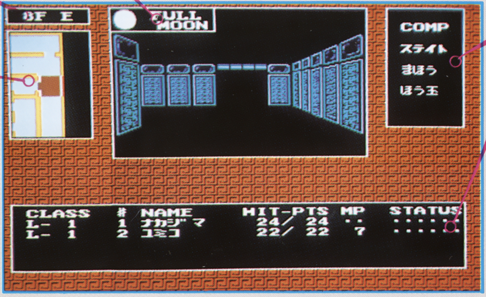
マップ

マッパーの魔法を使ったとき、ここに自分の周囲が地図となって映し出されます。いつも進行方向が上になる形になります。

なお、新月のときには使えません。

Ⓑボタンで、画面を左右に切りかえられる！

月齢 月の満ち欠けの状態です。敵の強さなどに不思議な影響を与えます。

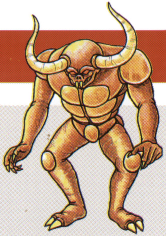


コマンド 12、13ページを参考。

メンバー

現在のレベル（仲魔は種族名）、メンバー名、HP／最大HP、MP、ステイタスの順で示されます。ステイタスは行動や状態の表示で、次の種類があります。こうげき・まもる・よぶ・魔法の名称・DEAD（死）・CLOSE（動けない）・SLEEP（眠る）・FREEZE（凍る）・STONE（石）・PALSY（まひ）・POISON（毒）。

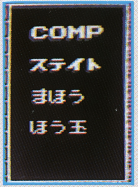
この部分を見るときはⒷボタンで切換ます。



■コマンドの使い方

■コマンドには大きく分けてふたつのものがあります。移動しているときのものと、敵に出会ったときに使うものです。コマンドの意味をよく理解し、うまく使いましょう。

●移動するときのコマンド



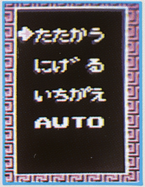
①ＣＯＭＰ……コンピューターを呼び出すもので中島にしか使えません。詳しくは18、19ページでお話しします。

②ステイト……ステイタス画面を見るときに使います。メンバー表示のステイタスと違い、ここは装備やアイテム、現在の能力などを知るのに用います。詳しくは14、15ページで。

③まほう……弓子が攻撃以外の魔法を使うときに用います。仲魔の魔法は使えません。魔法の一覧表は28ページから載っています。

④ほう玉……ほう玉を使います。持っていないときは表示されません。

●敵と出会ったときのコマンド



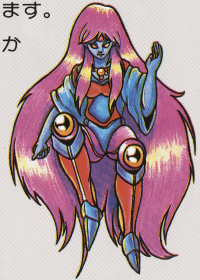
敵と出会った場合、コマンドは自動的に切り変わります。

①たたかう……戦闘状態に入ります。装備で戦うか、魔法で戦うか、あるいは守りに入るかは、さらにコマンドが表示されたときに決定します。詳しくは16、17ページで。

②にげる……戦闘を避けて逃げるときに使います。ただし、運が悪いと〝こけて〟、敵に追いつかれてしまうこともありますよ。

③いちがえ……メンバーが並んでいる順番を入れ変えます。18、19ページでも「いちがえ」のことは説明します。

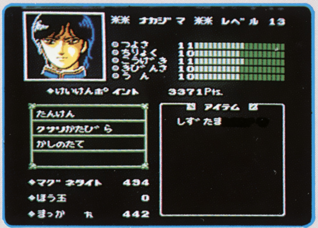
④ＡＵＴＯ……自動的にいっせいに攻撃状態に入ります。どちらかが全滅するまで続きますが、途中でⒷボタンを押し続けると、攻撃をいったん中断させることもできます。



□ステイトの見方

■ステイタス画面では、メンバーのすべての情報を知ることができます。中島、弓子、仲魔によって表は少しずつ違いますので、よく確かめておきましょう。

●中島の場合

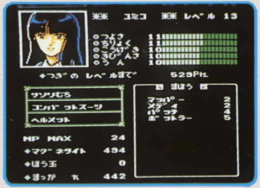


名前、現在のレベル、能力、経験ポイント、集めたアイテム、装備している武器と防具、マグネタイト、ほう玉、魔っ貨がひと目でわかるようになっています。

能力の意味は次のとおりです。

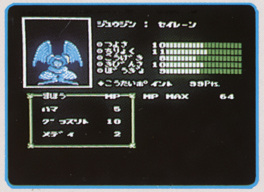
- **強さ**……攻撃力、耐久力全般のパワー。
- **知力**……敵を味方につける力、魔法の力。
- **攻撃**……戦闘力。
- **機敏さ**……先制攻撃などで発揮する素速さ。
- **運**……敵から逃げる、先制攻撃をかける場合など、ゲーム全般的な運の強さ。

これらはレベルが上がるごとに、どれか1ポイントを増やすことができます。



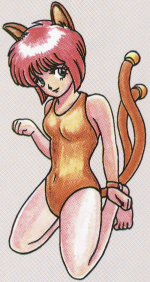
●弓子の場合

ほぼ中島と同様ですが、現在の経験ポイントは「次のレベルまでの経験ポイント」に、集めたアイテムは「使える魔法」に変わり、現在のMPが装備の下に表示されます。なお、経験ポイント・マグネタイト・ほう玉・魔っ貨は、中島と弓子で共通のものとなります。



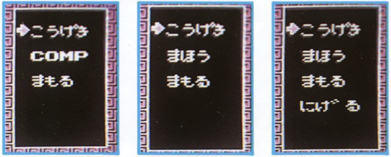
●仲魔の場合

種族、名前、能力、抗体ポイント（マグネタイトを使う量）、MP、使える魔法が表示されます。能力には「運」がなく、「防ぎょ」が入っています。



6 こうして悪魔を倒せ！





［中島］　［弓子］　［仲魔］

■敵に出会うとコマンドが変わることは、すでに説明しましたが、そのときに「たたかう」を選ぶといよいよ戦闘開始です。コマンドはメンバーによってさらに異なりますので、作戦にあわせて選んで下さい。

①こうげき……身につけた装備で攻撃します。なお最初のコマンドでＡＵＴＯを選んだときは、この「こうげき」が、自動的に繰り返されるわけです。

②まもる……攻撃せず、守りに徹します。敵からの攻撃が受けにくくなります。

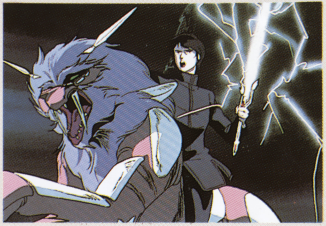
敵によって、いろんな作戦をたてていこう

③COMP……コンピューターの呼び出し。詳しくは18、19ページを見て下さい。

④まほう……弓子と仲魔が使います。仲魔は敵と出会ったときだけにしか、魔法を使えませんので注意して下さい。

⑤にげる……仲魔のみ使うコマンドです。戦闘をさけて中島のコンピューターへ戻ることができます。最初の「にげる」とは少し意味が違います。

●戦い方　説明したコマンドをうまく組み合わせて敵を全滅させて下さい。レベルが低いうちは１度の攻撃で倒すことはなかなかできません。こちらも傷を受けながら何度も攻撃して下さい。全滅させると、それに応じた経験ポイントや魔っ貨などが手に入ります。戦闘などでＨＰが０になるとそのメンバーは死んでしまいます。中島と弓子がやられるとゲームオーバーです。



7 悪魔を仲間に引き入れろ！

■出現する悪魔たちは、必ずしもキミの敵とは限りません。なかには味方になってくれる頼もしいものもいるのです。これを仲魔（間）と呼びます。仲魔になる種族は決まっていますから、メモしておくと便利でしょう。

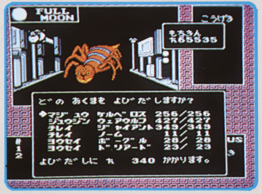


●仲魔にする方法

戦闘時に、中島に「ＣＯＭＰ」を選ばせて下さい。すると「はなす」と「よぶ」のコマンドが出ますので、ここで「はなす」を選びます。あとはモンスターとの話し合いになり、画面のメッセージにしたがって、仲魔にできるようなコマンドを自分で考えて選んで下さい。たいていの場合は魔っ貨やほう玉などを渡すと、友好的に話がまとまります。なかにはずるいモンスターもいるので気をつけて下さい。また、仲魔にできるのは、７匹までです。

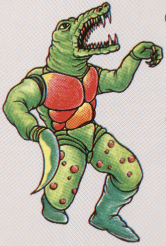
仲間にできるかどうかは、キミの腕次第だよ

●仲魔とパーティーを組み、チームワークで戦おう！



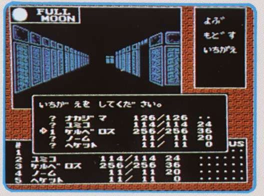
仲魔は中島のコンピューターで３人まで呼び出せます。パーティーを組み、敵と戦いましょう。ただし、呼び出しには魔っ貨が必要です。

①よぶ場合……移動時は「ＣＯＭＰ」、戦闘時は中島の「ＣＯＭＰ」を選び、次に「よぶ」を使用。



②もどす場合……移動時は「ＣＯＭＰ」、続いて「もどす」を使い、戦闘時は仲魔の「にげる」を使います。

③いちがえの場合……このコマンドを使えば、並ぶ順序を変えられます。先頭のものが攻撃を受けやすいのでＨＰの高い者を前に出しましょう。



8 仲魔を合体させる法



■仲魔にしたモンスターたちは、合体させてより強力なモンスターへ変身させることができます！

●合体の方法

合体させることができる場所は、「邪教の館」だけです。ここに仲魔を連れていって下さい。カーソルを✚ボタンで移動させ、Ⓐボタンで合体させる仲魔を選びます。すると合体後のモンスターの姿と能力を見せてくれますので、〝はい〟か〝いいえ〟で合体するかどうかを決めて下さい。

合体表の＊マークは、「妖精ドリアード」に変身することを意味し、○マークはそれ以外に変身できることを表しています。

	1	2	3	4
1	―	＊	○	○
2	＊	―	＊	○
3	○	＊	―	＊
4	○	○	＊	―

グーンと強力になった仲魔は頼りになるぞ！





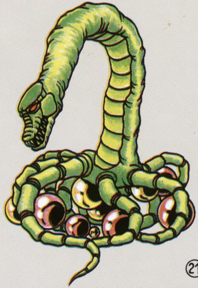
●合体のときに注意すること

①メンバーの中に、呪いをかけられたり、死んだものがいるときは、それを治してからでないと合体できません。

②合体後の仲魔と同じものをすでに連れているときは、その合体ができません。

③中島と弓子のレベルが低いときには、より強い仲魔が持てないこともあります。

④合体させて必ず強力なモンスターになるとは限りません。ときには逆に弱い仲魔を作るケースも出てきます。いろいろ研究して、うまい合体を見つけて下さい。



9 秘密の部屋

■魔宮内には、秘密の部屋がたくさんあります。ここでは、その代表的なものをいくつか紹介しておきましょう。このほかにも、宝箱や、情報をくれたりする人など、いろいろな所がありますから、くまなく探し出して下さい。



●辺境の店

武器と防具を売っているお店です。買うにはお金(魔っ貨)が必要です。同じ種類のものを買うと、今まで持っていたものを買い取ってくれます(例えば「かたな」を買って「短剣」を売るという具合です)。

●回復の泉

ＨＰ、ＭＰを最大値まで回復してくれる場所で、ここでも魔っ貨が必要になります。回復させる量が大きいほど、その代金も高くつきます。ただし敵に呪いをかけられたり、死んだときは、それを治してからです。



大魔宮の中に、こんな不思議な所があった！

●邪教の館

呪いをかけられたり死んでしまった者を、魔っ貨を払って完全に治してもらえます。また、仲魔の合体も行えます。





●ミコンの町の長老

ゲームを途中でやめるときは、ダイダロスの塔の８階にあるミコンの町の長老に会いましょう。コンティニュープレイのためのパスワードを教えてくれます。

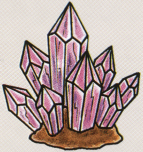


●ラグの店

不思議なものばかり売っているお店です。お店といっても、ここでは魔っ貨が使えず、「アメジスト」と交換でいろいろなものを手に入れます。

□このアイテムを手に入れろ！

■魔宮の罠や謎を解き明かし、強敵を倒すためには、特殊なアイテムが必要になるときがあります。これらは敵を倒したり、秘密の部屋などで手に入れることができます。ここでは、その一部をちょっとだけ紹介します。



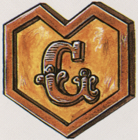
アメジスト

ラグの店で魔っ貨のかわりに使う紫水晶。持っていると必ず敵から逃げることもできます。



しずく玉

ダイダロスの塔のエレベーターを使うことができます。しかし、この他にもっと重要な意味が……。



ガルの盾

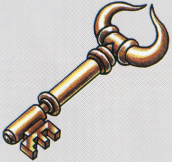
元はビエンの城の副門番が持っていたもので、取り返すと町に入れてくれます。

これさえあれば、クリアがうんと楽になる！



タバサの像

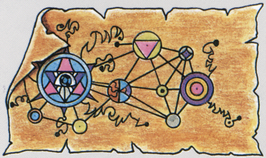
魔王メデューサの石化攻撃を防ぐことができます。ビエンのどこかに隠されています。



雄牛のKEY

カギが掛かっていたりして入れない部屋も、この雄牛のキーさえあれば大丈夫。

周遊券



この周遊券があれば、天空の城ビエンを飛ばせていろいろな場所へ移動することができ、また移動ができる場所から呼ぶこともできます。ビエンの正門を通るのにも必要です。

リックの腕輪



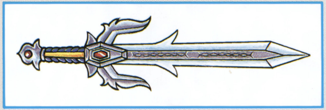
地下牢に閉じ込められたリックというモンスターを助けるともらえます。効果はまだ秘密！

■武器&防具



■冒険に欠かせない武器と防具ですが、最初は何も持っていません。冒険を続けながら、辺境の店で買ったり、探し出したり、あるいは敵を倒して手に入れて下さい。武器と３種類の防具（よろい、かぶと、たて）はそれぞれ１つずつしか持てません。またアイテムによって使える者が限られているものもあります。

●武　器

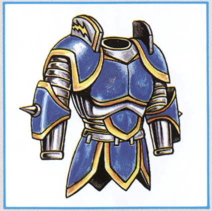


刀剣類が中心になっていて、種類もたくさんあります。辺境の店に売っているものは、値段が高いほど強力な武器だと思えば間違いありません。

武器によっては１度に多数の敵にダメージを与えることのできるものもあります。

これが、中島と弓子の命を守ってくれるよ！







●たて

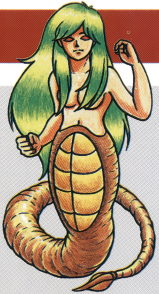
敵の攻撃から身を守るためのもので、樫や鉄やセラミックスなど色々です。中島しか持つことができません。

●よろい

これも敵の攻撃から身を守るためのものです。スタート時に、コンバットスーツは、ぜひ身につけたいですね。

●かぶと

これも防具のひとつで、主に魔法による攻撃から身を守ることができます。ヘルメット、魔除けのカブト……etc.



□魔法の一覧表①

■この魔法を使いこなせれば、恐いものなし！

弓子と仲魔が魔法を使えます。弓子はレベルが上がるにつれて、いろいろな魔法をマスターし、いつでも使うことができます。仲魔の場合は使える魔法が限られており、敵と出会ったときにしか使用できません。

	名称	効果	MP
攻撃の魔法	サイ	念動波で相手に石つぶてを放ちます。	1
	サイコ	念動波を直接ぶつけてはじきとばします。	4
	サイキック	真空状態を起こし、相手を切り刻みます。	8
	サイクロン	念動波が相手を包み、ひねりつぶします。	12
	ボット	炎のかたまりを投げつけて攻撃します。	2

相手や状況によって、うまく使い分けよう！

	名称	効果	MP
攻撃の魔法	ボットラー	炎の剣を生みだし相手に放ちます。	5
	ボアットナ	火柱を巻起こして攻撃します。	10
	ガボアット	炎の渦がすべてを焼き尽くしてしまいます。	15
	ブリズ	冷気で相手の動きをにぶらせます。	5
	ブリザー	すさまじい吹雪で敵を凍らせてしまいます。	10
	ブリザトン	一瞬にして敵を凍らせる強力な冷凍攻撃。	14
	カンデ	電撃で相手にダメージを与えます。	4
	カンデオン	稲妻をよび、強烈な電撃をあびせます。	9
	ハマ	聖なる水を指先から発します。	5
	ハッケ	霧になった聖水が悪魔を包みこみます。	10

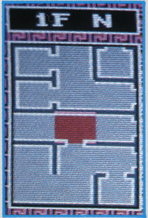
■魔法の一覧表②

	名　称	効　果	MP
	ハキョウ	聖なる光で相手を灰にする、最強の魔法。	15
攻撃を助ける魔法	ドルミン	幻影を映し出し、相手の目をくらませせます。	3
攻撃を助ける魔法	プリンパ	相手の心に打撃を与え、放心状態にさせます。	5
攻撃を助ける魔法	ノップ	敵を念縛でかなしばりにします。	7
攻撃を助ける魔法	マリンカリン	敵を惑わせ、闘争心を失くさせてしまいます。	10
攻撃を助ける魔法	グッスリト	相手を眠らせます。	10
防ぎょの魔法	ハイパー	仲間の精神力を高め、攻撃力を上げます。	2
防ぎょの魔法	テトラジャ	シールドをはり、味方の防御力を上げます。	4
防ぎょの魔法	エトナ	相手の魔力を封じます。	6
防ぎょの魔法	キュマ	仲間の魔法を吸い取ります(敵のみ使用)。	／

MPの残り数を、いつも頭に入れて戦おう！

	名称	効果	MP
治癒の魔法	メディ	HPをある程度まで回復します。	2
	メディカ	仲間全員にメディをかけることができます。	6
	メディカル	HPを最大値まで回復するものです。	8
	パッチ	催眠攻撃を受けた仲間を目覚めさせます。	4
	クリンク	死んだ場合以外なら、½の確率で治せます。	7
	リカーム	死んだ者を蘇らせますが、失敗もあります。	20
特殊な魔法	サバト	コンピューターなしで仲魔を呼べます。	8
	スワードナ	どこでもパスワードを見ることができます。	10
	スタルト	どこからでもミコンの町に帰れます。	12
	マッパー	地図を見ることができるようになります。	2

10 マップ作りがクリアのカギだ！

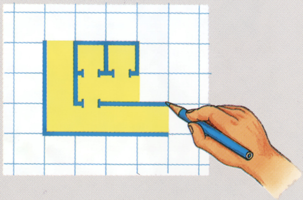


●マッパー画面をフルに使いこなそう！

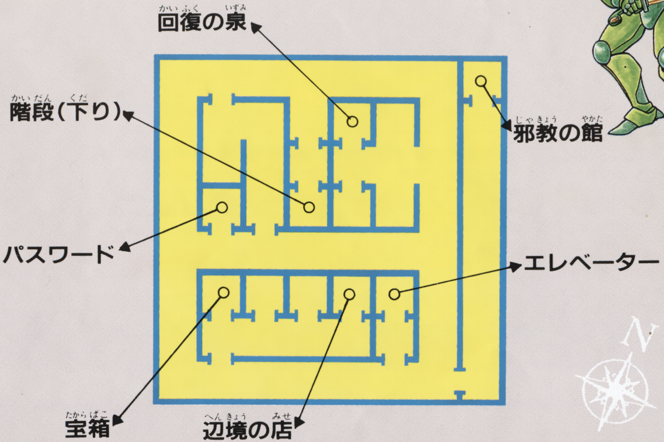
マッパー画面は、常に進行方向が上を向いた形で映りますので最初はとまどうかもしれません。でも慣れてくると、方向表示とあわせて利用すれば、すぐに自分の位置がわかり、こんな便利なものはありません。

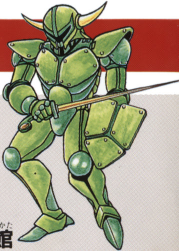
●大魔宮のマップは、こうしてつくれ！

これを利用して、自分でマップを作ってみましょう。ひとつのフロアは８×８の64マスを基本にして作られています（例外もありますが）。方眼紙などにこのワクを書きいれ、あとは１マス進むごとに壁や階段、秘密の部屋などを記入してゆきましょう。面倒ですが、実はこうした作業も楽しみのひとつなのです。がんばってみて下さい！



ダイダロスの塔8F／ミコンの町





「遊び」をクリエイトする――――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761